



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

# Pensar en movimiento, cuidar en acción (Propuesta didáctica)



## Descripción

Propuesta didáctica para 5.º grado que lleva a los estudiantes al entorno natural mediante juegos y circuitos al aire libre para observar el espacio, identificar problemas reales, debatir soluciones y argumentar con evidencias, integrando Lengua Española y Educación Física, al mismo tiempo que promueve el cuidado ambiental y el trabajo en equipo.

## Fundamentación

El juego al aire libre activa el cuerpo y el pensamiento, generando experiencias que favorecen la cooperación, la expresión y la conciencia ambiental. Desde Educación Física, el cuerpo es concebido como eje del aprendizaje, medio de exploración del entorno y herramienta para la construcción de sentidos. El movimiento consciente, la toma de decisiones motrices, el vínculo con el espacio y con los otros, propicia que los estudiantes integren lenguaje, corporeidad y pensamiento crítico en una vivencia situada. Esta propuesta promueve una mirada integral del sujeto, en la que cuerpo y palabra dialogan para actuar de forma comprometida y reflexiva en el cuidado del planeta.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Ciclo:** 2.º - **Tramo:** 4 - **Grado:** 5.º

**Competencias generales:** Comunicación, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Relacionamiento con otros, Iniciativa y orientación a la acción.

Espacio	Unidades curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de logro
Desarrollo Personal y conciencia corporal	Educación Física	CE2: Competencia Corporeidad y Entorno: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espacio-temporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.	El juego y la recreación  Las diferentes lógicas de los juegos motores cooperativos, juegos tradicionales como acervo cultural, grandes juegos motores en contacto con la naturaleza con perspectiva inclusiva en los diferentes medios (terrestre y acuático).	Explica y selecciona entre las diferentes lógicas de los juegos motores cooperativos, juegos tradicionales como acervo cultural, grandes juegos motores en contacto con la naturaleza, con una perspectiva inclusiva vinculándose y disfrutando en su vida cotidiana.

Comunicación	Lengua Española	<p>CE1. Narra, expone, describe, argumenta, explica y dialoga a través de la incorporación de vocabulario específico para organizar su discurso con adecuación al contexto.</p> <p>CE3. Indaga sobre significados diversos y desconocidos, formula preguntas, dialoga y justifica sus razones para construir puntos de vista.</p>	<p>La elección de los temas y la confrontación de ideas. Los argumentos.</p> <p>La descripción y la explicación en actividades interdisciplinaria, apoyadas en modelos materiales o digitales.</p>	<p>Utiliza argumentos fundados y persuasivos en el intercambio con el interlocutor.</p> <p>Formula preguntas a partir de temas propuestos o de su interés que ponen en juego su pensamiento crítico.</p>
Espacio Técnico-Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE1. Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a diferentes contextos e interlocutores, para presentar información y comunicarse.	Tecnología Educativa. Alfabetización digital: Tecnologías de la información y la comunicación: identificación, selección, utilización y creación de recursos digitales (aplicaciones, lenguajes o dispositivos), para comunicarse con distintos fines, de forma sincrónica y asincrónica, con distintos actores de la comunidad.	Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas. Registra información en diferentes formatos digitales.

### Metas de aprendizaje\*

Los estudiantes:

- Participarán en juegos al aire libre respetando el entorno natural.
- Reflexionarán y actuarán para cuidar el ambiente.
- Expresarán ideas y emociones relacionadas con las experiencias en la naturaleza.

- Reconocerán la importancia de los espacios naturales como lugares para jugar y aprender.
- Construirán y comunicarán sus ideas de forma oral y escrita, utilizando vocabulario específico y conectores, para describir, argumentar y proponer acciones que contribuyan al cuidado del entorno natural.
- Seleccionarán y utilizarán herramientas digitales accesibles para crear producciones que comuniquen propuestas de mejora ambiental, adecuando los mensajes a diferentes destinatarios.

*\*Son orientativas y requieren contextualización de acuerdo con las características y necesidades del grupo.*

## Plan de aprendizaje

### Actividad 1 – Exploramos, jugamos y cuidamos



El grupo inicia con una salida al patio, parque o entorno natural cercano. Se invita a recorrerlo con atención plena, activando todos los sentidos: mirar con detalle, tocar distintas superficies, escuchar los sonidos, oler el ambiente. Se propone una caminata atenta, de ser posible, descalzos, para reconocer el terreno: pasto, tierra, piedras. Luego se exploran zonas que permitan practicar equilibrio natural (troncos, bordes, marcas en el suelo) y se plantean pequeños juegos de orientación: moverse hacia puntos acordados, encontrar caminos posibles, tomar decisiones colectivas para desplazarse.

Durante la experiencia, se alienta a identificar qué favorece el juego (espacios amplios, sombra, silencio) y qué lo obstaculiza (ramas caídas, basura, zonas con riesgo). Para acompañar esta observación, se propone utilizar la rutina de pensamiento “**Veo – Pienso – Me pregunto**”, registrando en la bitácora personal tres aspectos clave:

- **¿Qué veo?** (elementos del entorno que llaman la atención)
- **¿Qué pienso?** (reflexiones, ideas, interpretaciones)
- **¿Qué me pregunto?** (dudas, inquietudes o curiosidades sobre lo observado)

Cada niño puede expresarse mediante palabras, frases breves o dibujos, según sus posibilidades. Esta rutina favorece la conexión entre percepción, pensamiento crítico y exploración activa.

Al regresar al aula, se comparten las percepciones en pequeños grupos. Luego se realiza una puesta en común con modalidad de **mini-debate**, guiado por el docente.

**Tema orientador del intercambio:** ¿Qué habría que cuidar, mejorar o transformar en este lugar para jugar mejor y proteger la naturaleza?

**Roles posibles:** portavoz del grupo, anotador, moderador (pueden rotar).

**Pautas para intervenir:**

- “Coincido con... porque también observé que...”
- “Tengo una idea distinta, creo que...”
- “Podríamos sumar esto porque...”

El docente anota las ideas principales en dos columnas: **lo que valoramos** y **lo que debemos mejorar**. Este **afiche** colectivo quedará como insumo para elegir los temas de trabajo en la siguiente actividad.

## Actividad 2 – Elegimos temas, proponemos ideas y jugamos a resolver desafíos

El grupo **retoma el afiche colectivo** con los problemas detectados en la actividad anterior. Se propone identificar los temas que más preocupan o interesan, y cada equipo elige uno para transformarlo en una **propuesta de mejora**.

Para organizar sus ideas, se ofrece una estructura sencilla:

- **Nuestra propuesta es...**
- **Porque creemos que...**
- **Además, esto ayudaría a...**

Los equipos presentan sus ideas en un breve **intercambio** oral, mientras otros grupos formulan preguntas o comentarios. El docente modela expresiones útiles para una confrontación respetuosa:

- “Coincido porque...”
- “No estoy seguro, tal vez podríamos...”
- “¿Qué pasaría si...?”

Mientras tanto, se diseña una **experiencia motriz** que recrea condiciones ambientales desafiantes, ya sea con situaciones reales del entorno (zonas con basura, terrenos irregulares, espacios reducidos), o bien a través de una simulación con materiales disponibles:

- Obstáculos que simulan basura o contaminación (aros, cajas, sogas).
- Cintas o conos que marcan zonas protegidas o frágiles.
- Desafíos que exigen tomar decisiones colectivas para moverse sin dañar el espacio.

Durante el juego se realizan pausas para observar y reflexionar:

- ¿Cómo cambia el juego en este entorno?
- ¿Qué sentimos al intentar movernos así?
- ¿Qué necesitaríamos para mejorar esta situación?

### Actividad 3 – Circuito verde cooperativo / Consejo de la naturaleza



Cada grupo se organiza como un “**Consejo de la naturaleza**” y elabora una propuesta concreta para mejorar el entorno natural de juego, sobre la base de los problemas detectados en las actividades anteriores. La propuesta debe incluir:

- Una descripción clara del problema.
- Una solución posible y fundamentada.
- Dos razones que la justifiquen.

Para comunicarla, cada grupo puede elegir uno de los siguientes formatos:

- Afiche argumentativo (físico y/o digital).
- Video con exposición oral.
- Maqueta física y/o digital, creada en Minecraft Education, donde se representen el entorno, los problemas y las soluciones. En el caso de la digital, se tomarán capturas de pantalla y se integrarán en una presentación de diapositivas con textos breves y una secuencia lógica de ideas (ver **anexo** con orientaciones para el uso del entorno digital de construcción).

Se recomienda utilizar LibreOffice Impress tanto para la creación del afiche digital como para las presentaciones con capturas del entorno construido. Este programa, ya instalado en las computadoras del Plan Ceibal, permite insertar texto e imágenes sin necesidad de conexión ni cuentas personales. Es una herramienta sencilla y

adecuada para crear producciones escolares digitales que combinen claridad, creatividad y autonomía.

Durante este proceso, el docente guía a los estudiantes en el uso de conectores, la organización lógica del contenido, la elección de títulos expresivos y la adecuación del mensaje al público destinatario.

Para acompañar el proceso creativo, se sugiere registrar los avances de cada grupo en un portafolio digital de CREA. Esta herramienta posibilita conservar versiones intermedias, recibir retroalimentación formativa y documentar el recorrido completo antes de la entrega final. Su uso refuerza una evaluación procesual y ofrece a los estudiantes un espacio organizado para reflexionar y mejorar sus producciones. (Ver **anexo** con orientaciones y enlaces de apoyo).

Simultáneamente, se desarrolla el “**Circuito verde cooperativo**”: una serie de juegos en postas donde se enfrentan desafíos vinculados al cuidado ambiental.



Estos juegos retoman los problemas identificados y los transforman en experiencias corporales:

- **Carrera de recolección selectiva:** recoger y clasificar “residuos” (dibujos o envoltorios).
- **Desafío de equilibrio:** caminar por una cuerda o línea sin salir del camino.

Se pueden estimular habilidades motrices específicas como equilibrio dinámico, coordinación visomotriz, desplazamientos múltiples (zigzag, en retroceso).

**“Cuidemos el silencio”**: moverse en silencio, reconociendo sonidos naturales y autorregulando el cuerpo.

Se proponen variantes para profundizar en el control postural, la percepción corporal y la coordinación fina del movimiento:

- Desafío del susurro: seguir indicaciones en voz baja, ajustando la orientación corporal y la atención auditiva.
- Misión Eco: imitar sonidos naturales y luego identificarlos, favoreciendo la escucha activa y la expresividad corporal.
- Caminar como animal sigiloso: juegos de rol con control corporal consciente, desplazándose de forma lenta, precisa y sin generar ruidos innecesarios.

Además, se sugiere incluir variantes de locomoción como gateo, cuadrupedia, marcha animal o desplazamientos arrastrados, que permitan ampliar el repertorio motor y explorar distintas relaciones con el espacio.

Durante estas actividades, se pueden plantear consignas explícitas sobre el control del eje corporal, la alineación postural y la distribución del peso:

- “Sentí cómo el peso pasa de una mano a la otra.”
- “¿Podés mantener la espalda recta mientras te deslizás?”
- “Probá mover los pies sin levantar demasiado los talones.”
- “¿Cómo cambia tu postura si te movés más despacio?”

Se puede proponer **variantes** de locomoción (gateo, cuadrupedia, marcha animal) para enriquecer la exploración corporal y el uso del espacio natural.

Finalmente, se propone la **Misión invisible**: atravesar el entorno dejando la menor huella posible (sin tocar plantas ni arrastrar ramas). Esta tarea busca activar la conciencia ambiental a través del movimiento.

### **Cierre reflexivo**

- ¿Qué aprendimos jugando?
- ¿Qué sentimos al movernos con cuidado?
- ¿Cómo se relaciona todo esto con nuestra propuesta?

## **Actividad 4 – Historias de la naturaleza: escribir para convencer, imaginar para cuidar**

Inspirados en las vivencias anteriores, los grupos crean un **relato de ficción** en la que un grupo de niños y niñas propone y lleva a cabo una acción para mejorar un espacio natural. Se parte de una situación problemática realista y culmina con un cambio positivo, resultado de la cooperación y el compromiso con el entorno.

El docente presenta un **modelo** simple con cuatro momentos:

1. Descripción del lugar.
2. Aparición del problema.
3. Propuesta y acciones compartidas.
4. Transformación del espacio.

Para planificar, se ofrece una hoja de apoyo con **preguntas guía**:

- ¿Quiénes son los personajes?
- ¿Dónde sucede la historia?
- ¿Qué problema ambiental aparece?
- ¿Qué hacen para resolverlo?
- ¿Cómo termina la historia?

Durante la escritura se trabajan los conectores temporales, las descripciones sensoriales del ambiente y los diálogos que incluyan ideas justificadas o propuestas argumentadas (por ejemplo: “Creo que deberíamos...”, “Eso no funciona porque...”).

El relato puede escribirse en papel o en versión digital (LibreOffice Writer o Impress). En todos los casos, se organiza en párrafos, con título, personajes y una secuencia clara de hechos. Cada grupo selecciona una historia para compartir en la actividad final.

Como parte del proceso, los grupos **representan una escena de su relato a través del cuerpo**: una secuencia breve de movimientos o una improvisación motriz que exprese emociones, acciones o ideas del cuento (por ejemplo: árboles en movimiento, animales asustados, niños limpiando, un cambio en el paisaje). Opcionalmente, se puede grabar un fragmento en video para integrarlo a la presentación digital.

## **Actividad 5 – Jugamos, contamos y compartimos**

Como cierre del recorrido, se organiza una jornada donde los estudiantes comparten con otros grupos y/o con la comunidad educativa las ideas construidas, las propuestas imaginadas y el proceso vivido.

Durante la jornada se desarrollan **tres momentos** entrelazados:

**Juegos cooperativos al aire libre:** se retoman los desafíos más significativos del circuito motriz (recolección selectiva, equilibrio, juego en silencio, entre otros), adaptados como estaciones breves para que otros grupos también puedan vivenciarlos.

**Presentación de producciones:** cada grupo expone una de sus creaciones (afiche, maqueta, historia escrita, presentación digital, escena grabada), eligiendo el formato que mejor comunique su mensaje y ajustándolo al público destinatario.

**Reconocimiento entre pares:** al finalizar el recorrido, cada grupo entrega una “mención verde” a otro, destacando una idea, acción o mensaje que haya llamado la atención por su compromiso, originalidad o claridad.

### **Cierre reflexivo:**

Para cerrar la jornada, se propone una reflexión individual utilizando la rutina de pensamiento “**Antes pensaba que... Ahora pienso que...**”, vinculada al cuidado del entorno natural y al rol del juego como forma de aprender y comprometerse:

- **Antes pensaba que...** (ej.: “jugar al aire libre no era tan importante”, “no podíamos hacer mucho para cambiar las cosas”, “la basura no era mi problema”).
- **Ahora pienso que...** (ej.: “jugar cuidando el ambiente es más divertido”, “mis ideas pueden ayudar a transformar el lugar”, “todos podemos hacer algo para mejorar el entorno”).

Los estudiantes pueden escribirla en su cuaderno, grabarla en audio con una computadora o compartirla oralmente con sus compañeros, según las posibilidades del grupo. Esta rutina promueve visualizar el impacto del recorrido realizado y valorar los cambios de perspectiva como parte del aprendizaje significativo.

### **Coevaluación entre pares:**

Además, se propone una breve instancia de coevaluación a partir de preguntas como:

- ¿Escuché con atención lo que otros tenían para decir?
- ¿Mi grupo explicó sus ideas con claridad?
- ¿Fuimos capaces de dar razones y ejemplos?
- ¿Cuidamos el entorno en nuestras acciones y propuestas?

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

"Pensar en movimiento, cuidar en acción" se construye como una propuesta didáctica interárea que articula saberes de **Lengua y Educación Física** en una experiencia situada, corporal y comunicativa. Lejos de entender el juego como mero

recreo o la expresión como simple emisión de palabras, la secuencia se apoya en el **movimiento como acto pedagógico**, que implica percepción, interpretación, decisión y ejecución.

El entorno natural cercano se transforma en aula abierta, donde el cuerpo se convierte en protagonista: se adapta, explora, equilibra, colabora y comunica. Las actividades motrices no son solo soporte de lo lingüístico: constituyen contenido específico que se aborda críticamente, integrando nociones de esquema corporal, lateralidad, percepción espacio-temporal y cooperación.

Desde Educación Física, se promueve el desarrollo de habilidades motrices, actitudes activas de cuidado y pensamiento situado en movimiento. Las pausas reflexivas durante el juego no interrumpen la actividad motriz, sino que la enriquecen desde la conciencia corporal. Así, cuerpo y lenguaje no se subordinan, sino que se potencian para generar aprendizajes con sentido y con anclaje en la experiencia corporal situada.

En cada actividad, conviene que el/la docente de Educación Física nombre y explicité conceptos disciplinares: nociones perceptivo-motrices, esquema corporal, lateralidad, toma de decisiones motrices, coordinación, ritmo, control postural, etc.

Plantear la interrogante final ¿Esta experiencia cambió mi forma de jugar en la naturaleza? Si es así, ¿cómo?

Esto no implica tecnificar la propuesta, sino visibilizar lo que se está desarrollando corporalmente, tanto para los estudiantes como para el equipo docente.

Desde una perspectiva metodológica, se promueve la **presencia activa de los docentes como mediadores** que organizan, acompañan y sostienen una progresión de actividades con distintos grados de estructuración, sin sofocar la autonomía. Las **rutinas de pensamiento**, como “*Veo – Pienso – Me pregunto*” o “*Antes pensaba... Ahora pienso...*”, se integran como **andamios cognitivos** que habilitan la conexión entre experiencia, reflexión y aprendizaje. A su vez, el cuerpo no solo se mueve: *percibe, interpreta y comunica*, favoreciendo una comprensión profunda del espacio natural como lugar de encuentro y de cuidado.

En el plano didáctico, se sugiere **modelar estrategias discursivas** antes de pedir a los estudiantes que argumenten o escriban. Expresiones como “Creo que deberíamos...”, “Eso no funciona porque...” o “Podríamos mejorar esto si...” funcionan como apoyos concretos para desarrollar competencias de argumentación oral y escrita. Se prioriza también el **trabajo en grupo con roles rotativos**, promoviendo la participación equitativa, la escucha activa y el ejercicio democrático de la palabra. Las actividades de producción —afiches, videos, presentaciones digitales o maquetas— dan lugar a distintos modos de expresar ideas, atendiendo a la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje.

El **uso de herramientas digitales** (LibreOffice, Minecraft, grabaciones de video) se propone no como adorno, sino como **medio** para comunicar con claridad, propósito y creatividad. Se busca así un uso accesible, ético y contextualizado de la tecnología, que refuerce la alfabetización digital y amplíe las posibilidades de socializar los aprendizajes, especialmente en la jornada final con otros grupos o familias. En este marco, se sugiere incorporar el uso del portafolio digital de CREA como espacio de documentación progresiva. Su implementación habilita registrar entregas intermedias, reflexiones y ajustes, brindando al docente oportunidades de retroalimentación oportuna. Esta dinámica fortalece la evaluación procesual y visibiliza el recorrido de aprendizaje de cada grupo de forma organizada. Para facilitar su implementación, se incluyen en el anexo orientaciones prácticas y enlaces de apoyo específicos.

Las actividades propuestas no están pensadas como bloques cerrados ni rígidos, sino como núcleos flexibles que el docente puede adaptar, ampliar o redistribuir según las necesidades del grupo, el tiempo disponible o las oportunidades del entorno. Dado su carácter interdisciplinar, varias de las actividades pueden desarrollarse en más de una instancia, favoreciendo una articulación genuina entre la comunicación verbal, el cuerpo y el movimiento, en tiempos flexibles y espacios que se convierten en escenarios de aprendizaje compartido.

En cuanto a la **evaluación**, se concibe como un **proceso continuo**, dialógico y formativo, integrado a lo largo de toda la secuencia. La observación de desempeño, la autoevaluación y la coevaluación entre pares contribuyen a valorar no solo los productos finales, sino también las habilidades desarrolladas durante el recorrido. Las preguntas guiadas (“¿Escuché con atención?”, “¿Mi grupo explicó sus ideas con claridad?”) no apuntan a calificar, sino a construir conciencia del proceso vivido.

Finalmente, se pone a disposición una **rúbrica** que posibilita valorar varias dimensiones. Esta herramienta puede ser ajustada a las características del grupo, y se sugiere utilizarla no solo al cierre, sino también para dar retroalimentación oportuna a lo largo del camino. Así, el juego y la palabra no se oponen, sino que se potencian, activando el pensamiento, el cuerpo y la voz para transformar la experiencia escolar en una oportunidad de aprendizaje con sentido.

Criterio de evaluación	Niveles de logro			
	Significativo	Moderado	Escaso	Mínimo
Participación activa	Participa con compromiso sostenido, propone ideas, toma iniciativas y colabora activamente en todas las instancias.	Participa de forma regular, colabora con el grupo y responde a las consignas con disposición.	Participa parcialmente, necesita apoyo frecuente para sostener su involucramiento.	Participa esporádicamente o solo ante requerimiento directo.
Expresión oral y escrita	Comunica sus ideas con claridad, coherencia y riqueza de vocabulario; justifica sus opiniones y utiliza conectores adecuados.	Se expresa con claridad general, incluye algunos conectores y justificaciones básicas.	Tiene dificultades para organizar sus ideas o sostener una opinión con claridad.	Requiere apoyo intensivo para expresar sus ideas de forma comprensible.
Uso de recursos digitales	Utiliza de forma autónoma herramientas digitales adecuadas, creando producciones claras, creativas y coherentes con el propósito comunicativo.	Usa herramientas digitales con guía ocasional, logrando comunicar sus ideas con cierta claridad.	Requiere apoyo frecuente para utilizar herramientas digitales y estructurar el mensaje.	No logra utilizar herramientas digitales sin asistencia constante.
Respeto por el entorno	Manifiesta una actitud activa de cuidado ambiental, incorpora el respeto al entorno en sus acciones y propuestas.	Muestra actitudes de cuidado del entorno en diversas situaciones, con coherencia general.	Identifica algunas acciones de cuidado, pero requiere guía para aplicarlas.	Tiene actitudes o acciones que afectan negativamente al entorno, incluso con apoyo.
	Coopera con apertura y	Trabaja en grupo con	Coopera parcialmente;	Tiene dificultades

Trabajo en equipo	responsabilidad , escucha, respeta roles y enriquece el trabajo colectivo.	disposición general, respeta acuerdos y contribuye al avance del equipo.	necesita apoyo para escuchar, respetar turnos o mantener acuerdos.	persistentes para integrarse al grupo o aceptar normas compartidas.
-------------------	--	--	--	---

### Bibliografía / Fuentes consultadas:

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Educación Básica Integrada. Segundo Ciclo. Tramo 3 y Tramo 4. Programas 2023*. Dirección General de Educación Inicial y Primaria.
- Administración Nacional de Educación Pública. (2023). *Educación Básica Integrada (EBI): Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.
- León Agustí, P., & Barrera, M. X. (2019). *Antes pensaba... Ahora pienso...* [Traducción autorizada de la rutina de pensamiento "I used to think... Now I think..." del Project Zero de la Harvard Graduate School of Education]. Disponible en: <https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Antes%20Pensaba%2C%20Ahora%20Pienso%20-%20I%20Used%20to%20Think%2C%20Now%20I%20Think.pdf>
- Camps, A., & Dolz, J. (1995). Enseñar a argumentar: un desafío para la escuela actual. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, (26), 5–8.
- Letcraft Educación. (2024). *Guía de diseño de actividades con Minecraft Education (versión en español)*. <https://l3crafteducacion.com/wp-content/uploads/2024/07/Guia-de-diseno-de-actividades-con-Minecraft-Education-Espanol.pdf>
- Ceibal. (5 de febrero de 2025). *¿Cómo creo un Portafolio en CREA?* Ceibal. <https://ceibal.edu.uy/institucional/articulos/como-creo-un-portafolio-en-crea/>
- Ceibal. (3 de febrero de 2025). *¿Cómo agrego contenido en un Portafolio de CREA?* Ceibal. <https://ceibal.edu.uy/institucional/articulos/como-agrego-contenido-en-un-portafolio-de-crea/>
- Ceibal. (3 de febrero de 2025). *Sugerencias para el correcto funcionamiento del portafolio de CREA*. Ceibal. <https://ceibal.edu.uy/institucional/articulos/tengo-problemas-en-el-uso-del-portafolio-de-crea/>

[afolio-digital/](#)

- Ceibal. (3 de febrero de 2025). *¿Cómo puedo compartir o exportar un Portafolio de CREA?*  
<https://ceibal.edu.uy/institucional/articulos/como-puedo-compartir-o-exportar-un-portafolio-de-crea/>

#### **Créditos:**

- Díaz, M. (2025). *Exploración sensorial y atención plena en la naturaleza: collage de cuatro escenas escolares* [Imagen generada por inteligencia artificial]. ChatGPT. OpenAI, versión GPT-4o.
- Díaz, M. (2025). *Jugamos para cuidar: circuito verde escolar* [Imagen generada con IA: ChatGPT 4].
- Díaz, M. (2025). *Tríptico de afiche, exposición oral y maqueta física-digital sobre problemas ambientales* [Imagen generada por inteligencia artificial]. OpenAI, ChatGPT (versión 4.0).
- Martínez, S. (2025). *Tríptico de juegos cooperativos escolares sobre cuidado ambiental: carrera de recolección, equilibrio y misión invisible* [Imagen generada por inteligencia artificial]. OpenAI, ChatGPT (versión 4.0).
- Martínez, S. (2025). *A Minecraft Education presentation slide with the environmental issue, a solution and key arguments* [Imagen generada por inteligencia artificial]. OpenAI, ChatGPT (versión 4.0).

**Autores:** Martínez, Sebastián - Díaz, Marcos

**Fecha de creación:** junio de 2025.

**Licenciamiento :** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional **BY-NC-SA**

